

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu	14
Tabel 3.1. Indikator Gamifikasi (X).....	26
Tabel 3.2. Indikator Kesetiaan Pelanggan (Y).....	28
Tabel 3.3. Indikator Pengalaman Pelanggan (Z1).....	29
Tabel 3.4. Indikator Keterlibatan Pelanggan (Z2)	31
Tabel 4.1. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin.....	37
Tabel 4.2. Karakteristik responden berdasarkan Usia	38
Tabel 4.3. Karakteristik berdasarkan pekerjaan.....	39
Tabel 4.4. Karakteristik responden berdasarkan domisili.....	39
Tabel 4.5. Karakteristik responden berdasarkan pengguna aplikasi Gojek.....	40
Tabel 4.6. Karakteristik berdasarkan pengikut program <i>Goclub</i>	40
Tabel 4.7. Analisis deskriptif variabel Gamifikasi (X)	41
Tabel 4.8. Analisis deskriptif variabel Pengalaman Pelanggan (Z1).....	41
Tabel 4.9. Analisis deskriptif variabel Keterlibatan Pelanggan (Z2).....	42
Tabel 4.10. Analisis deskriptif variabel Kesetiaan Pelanggan (Y)	42
Tabel 4.11. Hasil Uji Average Variance Extracted (AVE).....	44
Tabel 4.12. <i>Outer loading</i>	45
Tabel 4.13. Hasil Uji <i>Composite Reliability</i>	46
Tabel 4.14. <i>Cross Loading</i>	47
Tabel 4.15. Uji <i>collinearity statistics inner VIF</i>	48
Tabel 4.16. <i>R-square</i>	49
Tabel 4.17. <i>F-square</i>	50
Tabel 4.18. <i>Q-square</i>	51
Tabel 4.19. <i>Model Fit</i>	51
Tabel 4.20. <i>path coefficients</i>	52
Tabel 4.21. <i>indirect effects</i>	54